144

Banc d'essai :
SDiskEmul
SatanDisk

Automne 2008

Toute l'actualité du monde Atari

c'était pour rire quand j'ai dit que
j'aurai préféré avoir un AMIGA 500.
Je vous le JUURRRRREEE.....

EDITORIAL

par RayXambeR

© Didier Letot

La la la, la la la la ...

Tiens, y'a quelqu'un ? Il y a encore des lecteurs de ST Magazine ? Pourtant on a tout fait pour les éloigner ! Tout ce temps perdu pour rien alors ?

Plus sérieusement, nous n'avons pas d'excuses pour justifier la "petite" année sans le moindre nouveau numéro de ST Magazine. Si ce n'est un ensemble de faits, d'humeurs, de contre-temps divers, de baisse de motivation, etc. qui ont fait qu'il était dur de boucler le contenu et la forme de ce numéro 144. Personne n'est donc à incriminer plus qu'un autre et ce n'est pas le genre de la maison que de chercher forcément un coupable !
Alors nous espérons être reparti du bon pied en nous imposant un nouveau rythme de trois numéros par an au lieu de quatre comme prévu initialement et que nous ne sommes pas arrivés à maintenir. On peut donc se dire que le premier numéro de l'année sort en janvier, le second en mai et le troisième en septembre. Ca nous semble être une feuille de route raisonnable.
Du côté des nouveautés concernant STMag, signalons tout d'abord que le numéro 142 est disponible en libre téléchargement au format Pdf. Aussi, le paiement par Paypal est désormais possible. Il suffit de vous connecter sur votre compte Paypal et d'effectuer votre paiement à rayxamber@free.fr
L'idéal étant au préalable de passer commande depuis notre site et d'attendre que nous vous contactions pour vous donner le montant exact à payer.
Aussi, pour le moment, les numéros de STMag ne sont pas disponibles au format électronique Pdf. Ca viendra, patience !

En attendant, ce numéro si longtemps attendu (la répétition est voulue !) ne devrait pas vous décevoir avec notamment de nombreux articles orientés *hardware* qui devraient satisfaire pleinement votre bon vieil ST !

Bonne lecture et rendez-vous en janvier 2009 pour de nouvelles aventures !

SOMMAIRE

ST Magazine n° 144

ARTICLES	PAGES
En Bref	4-6
The Pairs	7
Atari Connexion 2008	8-10
Demos	11-18
Actualité logiciels	19-20
Hardware : SatanDisk, SDiskEmul	21-25
Joystick Atari sur PC	26-28
Configuration Insolite	29-30
PicrossST	31-32
Sudoku Universe	33
Pratique : changement pile	34-35

ST Magazine nouvelle génération n°144 - automne 2008

ST Magazine est réalisé par l'association RayXambeR.
Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis (RayXambeR)

Participants hyper-actifs : Paul Caillet, Stéphane Pérez alias Strider, Thierry Milood alias Tmi, Godefroy de Maupeou alias GdM, Pascal Ricard dit "Rix", Didier Briel et Arnauld Chevallier.
Merci aussi à tous les ataristes et à tous les lecteurs de ST Magazine.

Maquettage de ce numéro : RayXambeR

Et ça continue sur l'Internet :

http://stmagazine.org

http://revivalgames.org

Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous vous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Avec le décalage inévitable entre nos versions française et anglaise, n'hésitez pas à consulter notre site car les logiciels sont mis en ligne lorsque la version française est disponible. Cela vous permet de prendre un peu d'avance sur le prochain numéro !

Illustration couverture et éditorial : Didier Letot

Toute l'actualité en direct sur notre forum :
http://forums.acbm.com/acbm/forum/listthreads?forum=12

Archive SNDH 2.8

Cette mise à jour propose 125 nouvelles musiques au format SNDH. La mise à jour ainsi que l'archive complète est disponible sur *http://sndh.atari.org/*

Version Falcon de la démo Amiga "Silkcut"

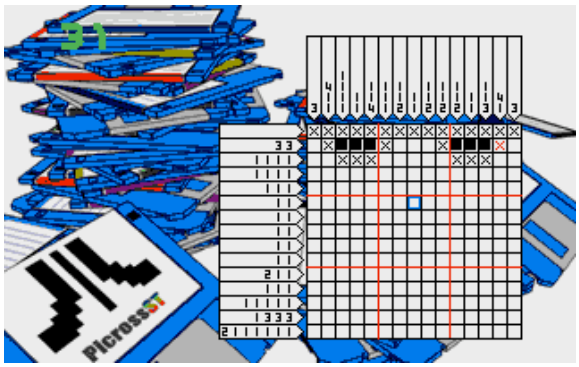
Mikro du groupe Mystic Bytes a converti la démo Amiga 68K "Silkcut" du groupe The Black Lotus pour Falcon. Elle nécessite un processeur 68040 ou 68060 ainsi que de la mémoire vive rapide et en grande quantité. Attention, ne fonctionne que sur les moniteurs acceptant le mode 50 Hz. A télécharger ici : http://files.dhs.nu/files_demo/tbl-silkcut-falcon-101.zip

Outline 2008

La coding party Outline 2008 s'est déroulée pendant le premier week-end de mai. Les productions présentées sur place sont disponibles sur cette page : http://dhs.nu/scene_partydl_outline_2008.php (voir aussi la rubrique Démos)

PicrossST disponible

PicrossST est un nouveau jeu de réflexion pour nos machines préférées. Il s'agit d'un clone de Picross, jouable à la souris. Disponible sur *http://picrossst.free.fr/*



Nouvelle fournée de CT63

De nouvelles CT63 sont prêtes. Quelques unes sont toujours disponibles auprès de Rodolphe au prix de 320 euros. Davantage d'informations sur son site : http://www.czuba-tech.com/

Carte réseau et USB : NETUS-Bee

Le projet NETUS-Bee (USB et réseau sur port cartouche) est stoppé pour l'instant mais pas abandonné. Le créateur, Lyndon Amsdon, a arrêté la production de cette carte. Il espère que quelqu'un d'autre prendra la relève, à

vos fers à souder ! La raison de cet arrêt de production est dûe à ses études car il prépare un diplôme. Il laisse entendre qu'il reprendra la production cet été. Alors gardons espoir qu'un jour une carte Ethernet arrive enfin sur nos machines. Le site sur la carte NETUS-Bee : http://hardware.atari.org/netusbee/netus.htm

Manuels de jeux en ligne

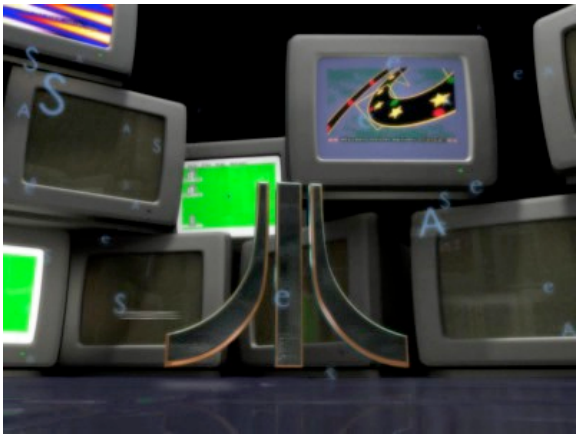
Ce site vous propose de déposer vos manuels de jeux qui traînent dans vos placards, pouvant intéresser les ataristes. Pour d'autres infos, voir directement sur le site, notamment sur les différents formats acceptés. Le lien : http://www.abandonware-france.org/ltf_comm/ltf_proposer.php

Dossier sur les protections de disquettes

Voici un site offrant de très bonnes infos sur les protections de disquettes Atari et Amiga. Elle a été créée par un anglais nommé Rob Northen. A lire absolument ici : http://www.aitpast.com/index.php?page=dossier&id=5

CD-Rom : Fifteen

Le groupe Dune a réalisé un CD à l'occasion de leur quinze années d'existence. Ce CD contient l'intégralité des démos de Dune, tous les dessins des graphistes, des musiques, une vidéo qui retrace l'histoire du groupe à travers ses productions, et bien d'autres surprises. Fans de démos, à télécharger sans plus attendre ! L'image ISO est disponible ici : http://movies.dhs.nu/misc/Dune-Fifteen.iso (280 Mo)

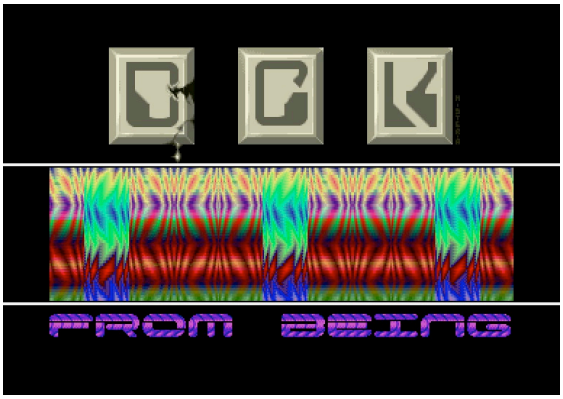


Tournoi hors-ligne de jeux sur ST

STOT (ST Offline Tournament, ce qui signifie Tournoi hors-ligne de jeux sur ST) est une compétition de jeux organisée sur Atari-forum. Thorsten Butchke, alias KradD du groupe TSCC, souhaite développer ce tournoi et créer un portail web dédié. Le forum de STOT : http://www.atari-forum.com/viewforum.php?f=53

Oldckool

Un inconnu de la scène démo du nom de Tomchi a réalisé une mégadémo en DCK qui exploite très bien les possibilités de ce logiciel. Certains effets utilisent des ruses de Sioux pour contourner les limitations de DCK. A regarder sans modération depuis *http://pacidemo.planet-d.net/atarilegend/OLDCKOOL.ZIP*



Draconis et Marathon

Draconis et Marathon sont passés sous licence GPL. Il s'agit respectivement du client FTP et du client e-mail de la suite Adamas. Cependant, toutes les sources ne sont pas encore disponibles. Le site à surveiller : *http://draconisatari.sourceforge.net/*

Strider
Avec la participation de Paul Caillet

Restez à l'écoute de l'actualité Atari sur notre forum :

http://forums.acbm.com/
acbm/forum/listthreads?forum=12

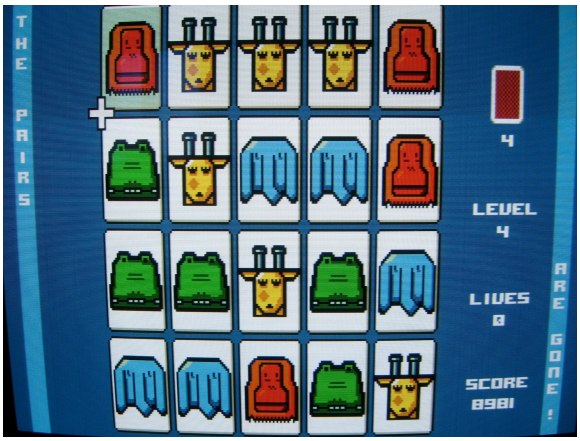
The Pairs

Par Cooper chez Paradize
http://www.paradize.atari.org
Ste, TT, Falcon 512 ko basse résolution

Encore un puzzle pour tuer le temps façon Mahjong. Très simple à appréhender, il suffit de faire disparaître les cartes par paires collées l'une à l'autre, les autres cartes se replacent automatiquement à la suite ce qu'il reste.
Le mode de sélection se fait à la souris sur la carte coller à gauche, à droite ou en diagonale de celle choisie, le tout accompagné d'une petite musique d'ambiance agaçante à la longue sans possibilité de l'éteindre. Seule la touche F10

permet un retour au bureau directement.
Au fur et à mesure de l'avancement dans les 25 tableaux de The Pairs, d'autres figures apparaissent pour durcir un peu le mariage des cartes, le but étant de faire du score avec un minimum de vies.
Un petit jeu sans prétention mais un de plus sur notre bon vieil ST plutôt à la fête côté jeu ces derniers mois.

Tmi



Les 19 et 20 avril, à l'initiative de l'association RGC, la traditionnelle Atari Connexion s'est déroulée à Congis sur Thérouanne en région parisienne. Sous un temps maussade, une cinquantaine de participants avaient fait le déplacement pour se rencontrer, découvrir des nouveautés et rejouer à toutes ces antiquités pleines de puces et de poussière.

Comme à l'accoutumée, les organisateurs firent preuve de convivialité et de professionnalisme. Au fil des ans, l'organisation commence à être bien rôdée. Les participants vinrent de toute la France, sans oublier nos amis Anglais, Belges et Allemands. GT Turbo fut le grand gagnant du concours, prouvant par là qu'il est tout-à-fait possible de concilier le code et les jeux vidéo.

Côté ST et Falcon

Que s'est-il passé sur nos ordinateurs favoris ? Sundance et RVS ont présenté le SDiskEmul, un émulateur de disquettes pour ST et XL mais fonctionnant aussi sur CPC et Amiga (cf. l'article sur les nouveautés matérielles dans ce numéro). Sundance a confirmé la production d'une nouvelle série pour la fin de cette année.

Le coin des développeurs sur micros et consoles

PicrossST était l'événement majeur du week-end concernant les jeux sur ST. Il s'agit d'un portage de Picross, un jeu de réflexion solitaire qui consiste à remplir une grille selon certaines indications afin de découvrir un dessin. Plusieurs personnes se sont impliquées dans la création de ce jeu, qu'il s'agisse de programmeurs, musiciens, graphistes ou concepteurs de grilles. Shadow272 et Marskilla, tous deux programmeurs, ont fait le déplacement. Shadow272 s'est chargé de la présentation du jeu auprès du public. Pour l'occasion, une version spéciale AC2008 fut mise à disposition des participants afin de réaliser le meilleur score possible. Iceman sortit vainqueur de cette compétition.

Shadow présente PicrossST

Kradd du groupe allemand TSCC présentait un autre jeu de réflexion, sur Falcon cette fois, reprenant le principe des mots mêlés. Appelé Abfischen, une version plus aboutie sera distribuée à l'occasion de la Outline début mai. Kradd avait amené ses huits Jagpads pour organiser quelques parties de son clone de Tron, ce qui a donné lieu à de franches rigolades.

Tron à 8 sur Falcon !

Patrice Mandin, quant à lui, n'est pas venu les mains dans les poches puisqu'il a montré les premières images de son portage de Resident Evil. Pour l'instant, on ne peut afficher que les images fixes des trois premiers épisodes de la série, ce qui n'est déjà pas une mince affaire.

Didier Letot présentait son Atari-box, un STe placé dans une valise, avec écran VGA et hauts-parleurs incorporés. Ce projet lui a demandé beaucoup d'heures de travail et le résultat vaut le coup d'oeil.

Pour finir ce tour d'horizon de la partie micro, notons que l'association RGC compte se lancer dans l'édition de jeux en boîte pour ST et Falcon. Pooz est déjà dans la liste des jeux qui seront proposés à la vente. Aucune date n'est annoncée pour l'instant.

Côté consoles

Lors d'une conférence, l'équipe de Jagware a fait un point sur l'avancement du projet JagCF. Cette carte permet de connecter des cartes Compact Flash sur une Jaguar. Elle s'adresse aussi bien aux développeurs qu'aux joueurs. Très active côté logiciel, l'équipe a également présenté ses projets de jeux.

Sur Lynx, Fadest a présenté ses jeux Yastuna 1 et Yastuna 2. A noter que l'association RGC vend des exemplaires de Yastuna 2, avec sa boîte "à l'ancienne". Le stand Lynx proposé par Rygar méritait largement le détour grâce à sa collection de jeux et ses présentoirs faits maison.

Superbes présentoirs Lynx, bien fournis. A ce propos, ne manquez pas ReVival n°38 qui a interviewé le concepteur et réalisateur de ce produit. Et vous apprendrez encore pluein de choses sur ses autres projets, toujour sur Lynx !

Enfin, une rangée entière était consacrée à la VCS. LBM a amené ses consoles intégrées dans de petites valises et ses robustes joysticks translucides. Sans oublier quelques jeux récents : cela fait toujours plaisir de voir qu'il existe une activité non négligeable sur ce vénérable ancêtre !

Une VCS 2600 transportable

Ce n'est qu'un au revoir

Un week-end très convivial, comme lors de chaque événement organisé par l'association RGC. Davantage de monde que l'an dernier, des projets intéressants, une bonne ambiance, des repas copieux, en bref ce fut une réussite. Bien entendu, Nous vous tiendrons informés de l'évolution de tous les projets présentés lors de l'AC2008. Les photos, les résultats du concours, le trombinoscope et bien d'autres choses sont accessibles sur la page de l'association (http://mleguludec.free.fr/ac2008). Rendez-vous l'an prochain, encore plus nombreux !

Strider
Remerciements à Didier Letot pour ses photos

Démos et merveilles

On savait bien qu'ils n'étaient pas morts. Qu'ils hibernaient, comme les ours, attendant le printemps pour sortir de leur léthargie. Les *demomakers* sont enfin de retour ! Après un début d'année difficile, les productions arrivent en masse à l'occasion de la Outline 2008. Avant d'attaquer ce gros morceau, voyons le reste de l'actualité.

Quinze ans déjà !

1992. Ca ne nous rajeunit pas. Le temps des boutons d'acné sur le visage, de la découverte des démos ST. En ces temps immémoriaux, monter un groupe de *demomakers* était monnaie courante et c'est ainsi que naquit Dune. A la fin de l'année 2007, Mic, célèbre graphiste du groupe, réalisa un CD-Rom à l'occasion des quinze ans d'existence du groupe. Il conçut le CD à lui tout seul, ou presque, puisque l'on note par exemple la participation de Dma Sc concernant la partie musicale.

Ce CD ravira les fans de démos à coup sûr. Le dossier Anthology porte bien son nom car il contient une vidéo retraçant les meilleurs morceaux des principales productions du groupe. Elle se termine par une séquence 3D de toute beauté. Le CD contient également toutes les productions du groupe, plus de 200 images des graphistes de Dune, des fonds d'écran, la version Windows de leur démo Illusion et plein, plein, plein de surprises !

Amateurs de démos, vous l'aurez compris, ce CD est à posséder de toute urgence !
Vous pouvez télécharger l'image ISO du CD ici :
http://movies.dhs.nu/misc/Dune-Fifteen.iso

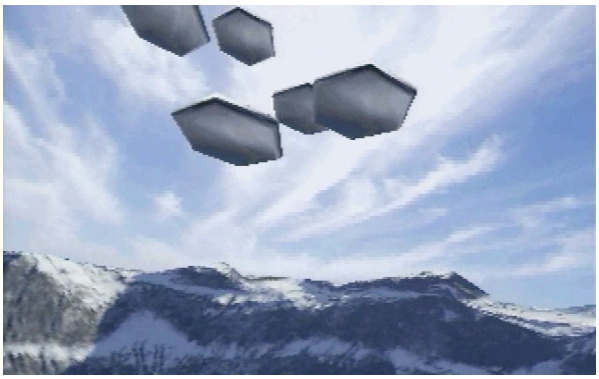
Silkcut

En pleine guerre Atari/Amiga, il était courant de voir des effets de démos Amiga adaptées sur ST. Une manière pour les codeurs de relever des défis techniques. De nos jours, les choses ont bien changé puisque certains codeurs mettent leurs sources à disposition de tous. C'est ainsi qu'un fou furieux, Mikro du groupe Mystic Bytes pour ne pas le nommer, a repris les sources de la Silkcut afin de porter cette célèbre démo Amiga sur Falcon. Oui, vous avez bien lu, et c'est la première fois qu'un démo Amiga récente (2004) est portée sur Falcon. Il s'agit d'une démo des Black Lotus, arrivée en première position des démos Amiga lors de la Breakpoint 2004. Pas une vulgaire démo karaté (pléonasme), donc.

Sur Amiga, il faut un 68060 pour apprécier la Silkcut à sa juste valeur. Alors voici une question cruciale : un Falcon, même sévèrement burné sauce CT60, est-il assez puissant pour faire fonctionner une démo Amiga 060 ? La réponse est sans appel : oui, et largement ! Techniquement, un Falcon CT60 est plus puissant qu'un Amiga 060. Pour cette raison, Mikro a fourni quelques modifications. Par exemple, le tunnel texturé a dû être ralenti à 16 images par seconde (sa vitesse d'origine sur Amiga). La version Falcon s'offre le luxe d'afficher les scènes 3D avec les montagnes en temps réel et non plus précalculées. Pourquoi une telle différence de puissance entre deux machines pourtant à base de 68060 ? Le processeur du Falcon est plus rapide, 66 MHz dans le pire des cas, contre 50 MHz sur Amiga. Le DSP est présent sur le Falcon, ce qui est un avantage considérable dans le domaine de l'audio. Et surtout, la mémoire est plus rapide : la SDRAM de la CT60 est accédée en un cycle tandis que la mémoire EDO de l'Amiga en nécessite deux.

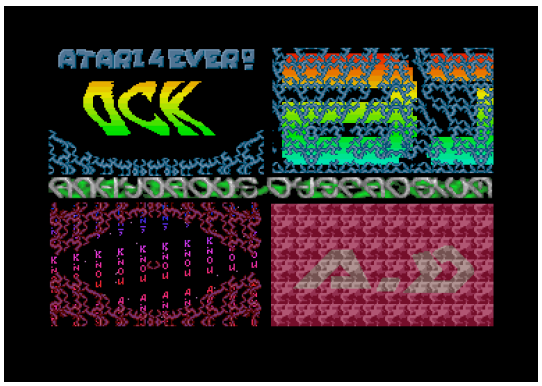
A propos de DSP, c'est lui qui se charge de rejouer la musique, déchargeant le 68060 de cette tâche. Falcon oblige, la musique est convertie au format MP2, proposant du son 16 bits stéréo de qualité CD. Si, en son temps, le ST était en-deça d'un Amiga 500, ce n'est plus le cas d'un Falcon 060 qui mange de l'Amiga 060 au petit-déjeûner. Espérons que cela motivera les codeurs Falcon pour produire (ou convertir ?) de nouvelles démos. Déjà, des informations filtrent sur le portage d'une autre démo Amiga par Mikro. Nos Falcon en salivent d'avance !

Fonctionne sur Falcon avec 060, avec écran RGB ou VGA 50 Hz. Disponible sur http://files.dhs.nu/files_demo/tbl-silkcut-falcon-101.zip

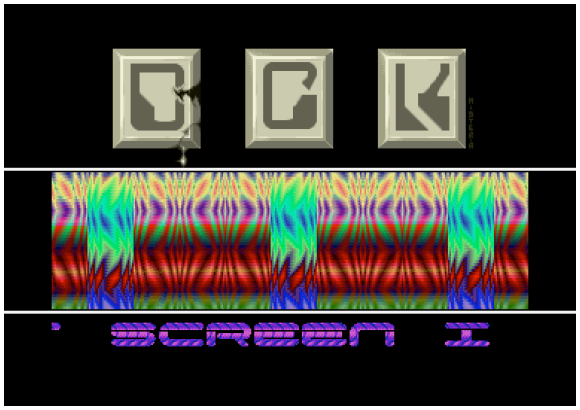


Oldckool

Il s'agit d'une démo DCK, c'est-à-dire une démo dont les écrans sont conçus avec Demo Construction Kit. Un outil bien pratique quand on ne connaît pas l'assembleur mais qui est décrié par les pros du code 68000.



Tomchi était un parfait inconnu jusqu'en 2007. Après avoir taquiné un peu le GFA, bricolé avec DCK, composé sous Megatizer, le voici qui sort une mégadémo complète à lui tout seul. Bien entendu, cela ne s'est pas fait en un jour : il lui a fallu trois ans de travail. Un peu barré, le gars. Hé bien qu'il continue : comme le disait une pub dans feu Tilt, avec Atari nous sommes tous des dieux de la création. Se faire plaisir en produisant une mégadémo, partager son oeuvre sur Internet, n'est-ce pas plus important que de savoir avec quel langage ou quel outil la démo a-t-elle été créée ?



D'autant plus que Oldckool est de très bonne facture. Le potentiel de DCK est très bien exploité. Les transitions en GFA sont une bonne idée. Grosse surprise côté bande son puisque la plupart des soundchips sont des oeuvres originales. Hé oui, l'ami Tomchi se plait à torturer la puce sonore de nos ST. Quelques petits regrets : les graphismes sont corrects mais sans plus et l'ensemble manque de cohérence. Un fil conducteur aurait été appréciable. Si vous aimez les démos *oldschool*, ne ratez pas celle-ci. Probablement l'une des meilleures démos DCK.

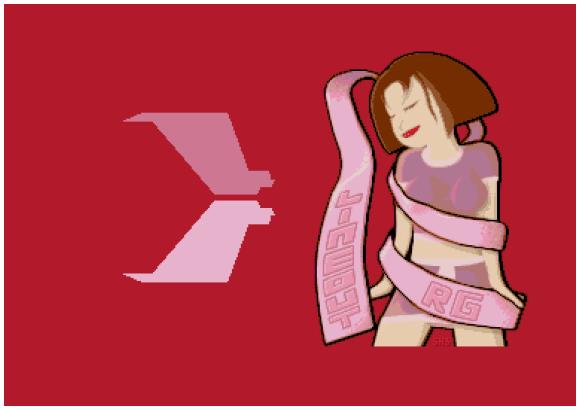
Fonctionne sur tous types de STF/STE, Mega ST/E.
A télécharger sur
http://tomchi.free.fr/articles.php?pg=art5

Outline 2008 : les productions

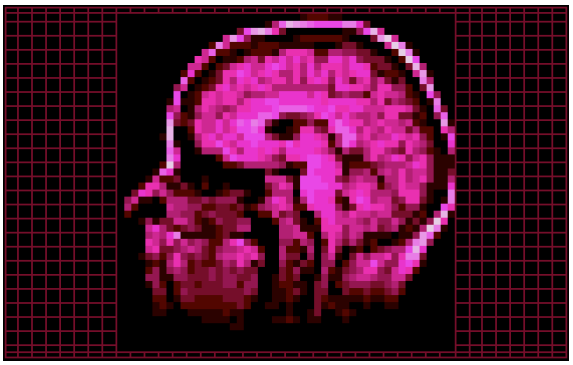
Une déception concernant l'absence de démos Falcon mais, ne boudons pas notre plaisir, les démos ST sont là pour rattraper le coup. Petite rétrospective des meilleures intros et démos présentées.

Again (catégorie démos, 1ère place)
Avec cette intro 96K, Paradox démontre une fois de plus sa maîtrise du STE (souvenez-vous de la Pacemaker). Un subtil mélange de *chunky-to-planar* et d'effets plus classiques : tunnel, 3D texturée, effet de puzzle, particules, etc. Le dernier effet vaut le coup d'oeil : une fontaine en rotation d'où jaillit une source de pixels. Ajoutons à cela un bon design et une musique entraînante : sans hésitation, l'une des meilleures intros STE.

Meikever
(catégorie démos, 2ème place) :
si l'introduction, sous forme d'intro pirate, est longue et peu intéressante, le reste de la démo est largement au-dessus. Earx, le codeur, est réputé pour ses compétences en matière de 3D sur Falcon. Sur ST, il se montre à l'aise aussi bien avec les effets 2D (plasma sous forme de LEDs, rotozoom, morphing de points) que 3D (cubes, 3D texturée). Les graphismes sont agréables et les musiques plaisantes. Assurément une très bonne intro, avec une mention spéciale pour la partie finale que j'ai trouvé très "zen".



Morphonic Lab.VI (catégorie démos, 3ème place) : après la Posh en 2003, Checkpoint revient avec une grosse production. Son nom s'inspire de l'événement du même nom qui s'est déroulé à Dresde en octobre 2007 (un concert de musique électronique). Après une longue intro, la démo consiste en une sorte de slide-show de photos de l'événement, entrecoupées d'effets 3D. Les photos sont présentées en mouvement, ce qui donne du dynamisme à l'ensemble. Le design est correct mais sans plus. Les différentes parties 3D sont ambitieuses et le pauvre petit ST a du mal à suivre. Certains effets sont trop lents pour bien les apprécier, dommage. Cependant, vers la fin de la démo, on peut voir une séquence 3D intéressante : une vue d'un crâne humain par IRM (imagerie par résonance magnétique). Le genre de choses inhabituelles sur nos machines, mais l'effet est bien rendu. Au début, ce sont des images de coupes, puis le crâne effectue des rotations. Mais le véritable intérêt de cette démo réside dans ses musiques. Composées par 505, elles valent largement le détour. Voici une démo atypique, conçue par et pour les fans de musiques électroniques.



Zroboter (boot secteur, 1ère place) : un véritable morceau de bravoure ! Defjam a réussi à caser un rotozoom sur un boot secteur, rien que ça. Et le tout en musique. Côté technique, il va être difficile de faire mieux.

Les autres boot secteurs : ceux de Ra/Paradox sont très techniques et méritent d'être vus. Cyclone a présenté une distorsion de logo, impressionnant mais pourquoi avoir choisi des couleurs aussi laides ? Quant à celui de Tinker, on dirait un jeu mais il n'en est rien car on perd tout le temps : amusant à défaut d'être techniquement balaise.

Outline 2008 : le compte-rendu

Au fil des années, la Outline s'est imposée comme la seule *coding party* atariste, prenant la relève des fabuleuses Error In Line. Elle se tient lieu chaque année aux Pays-Bas, non loin de la frontière belge. Cette année, elle s'est déroulée du 1er au 4 mai. On comptait une bonne centaine de participants, venus des quatre coins de l'Europe, y compris de la lointaine Scandinavie ou de la perfide Albion. Il va sans dire que le fait de parler anglais est un avantage non négligeable.

Les participants pendant le concert de GwEm

La salle principale était petite par rapport au nombre de participants, nous étions serrés comme des sardines. On dénombrait de nombreux Atari, du 520 STF au Falcon CT60. Ainsi que des PC et quelques consoles, la *party* n'étant pas exclusivement réservée aux ataristes. La seconde salle abritait un bar, un espace détente ainsi que tout le confort nécessaire : des lits, des douches et des toilettes. Quand on a connu les *parties* où l'on ne se lave pas et où l'on dort très mal, c'est un luxe très appréciable.

Quelques Frenchies : Zerkman, Chuck et Frost (debout)

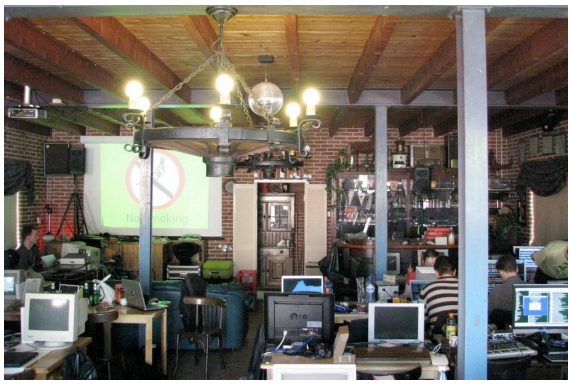
Les ataristes présents étaient tous des acteurs de notre petit monde. Chez les *demomakers*, la plupart des groupes étaient représentés : Lineout, TSCC, Dune, Sector One, Reservoir Gods, Checkpoint, Mystic Bytes, etc. Des spécialistes du hardware répondirent présents, tels que les frères Gilda du groupe Nature (EtherNAT, SuperVidel). Christos et Kradd, initiateurs du projet STOT (ST Offline Tournament, visant à organiser des compétitions de jeux ST hors ligne) ont organisé un concours sur Speedball 2.

Le concours de Speedball 2, organisé par Christos et Kradd (debout à droite)

L'aspect musical n'était pas en reste. Quelques artistes se sont produits sur scène, parmi lesquels Lotek Style ou GwEm. Ce dernier adore mélanger les musiques *soundchips* du ST avec les sonorités de sa guitare électrique. Un incident avec le voisinage a interrompu le concert de GwEm (musique trop forte, paraît-il). Il reprit un peu plus tard dans l'un des deux bâtiments, pour le plus grand bonheur du public.

GwEm en plein concert

Samedi, ce fut la diffusion des contributions tout au long de la journée, suivie par le vote des participants. Pas de démos Falcon, hélas, mais quelques intros et démos ST de bonne facture. Again (de Paradox) arriva en première position, à une voix près de Meikever (de Lineout) ! Il était difficile de partager ces intros, toutes deux d'un très bon niveau. Pas moins de quatre jeux furent présentés, dont deux sur ST et un sur Falcon. A la surprise générale, Dma Sc présenta un jeu de réflexion, appelé Manical Drop (clone de Magical Drop). En effet, Dma Sc est surtout connu pour ses musiques *soundchips* et c'est la première fois qu'il présente un jeu. Pour ne rien gâcher, son jeu a remporté la première place de sa catégorie.



La salle principale de la coding party

En conclusion, un week-end in-

oubliable, une ambiance reposante et l'impression d'être parti quelques jours en vacances chez des amis. Rien que pour cela, je vous recommande chaudement la prochaine Outline au printemps 2009. Toutes les productions, les résultats, les photos et les vidéos sont disponibles chez DHS : http://dhs.nu/scene_partydl_outline_2008.php

En attendant le prochain numéro...

...vous pouvez vous rincer l'oeil avec les démos présentées dans cet article, elles sont toutes disponibles sur le site de DHS (www.dhs.nu) ou sur Pouët (www.pouet.net). Les grosses *coding parties* approchent, citons par exemple la **VIP 2008** du 11 au 13 juillet (Lyon), la **Evoke 2008** du 8 au 10 août (Cologne, Allemagne) et la **Main 2008** du 16 au 19 octobre (Marseille). Viendez nombreux ;-)

Strider

Nuclear waste dump 2006

Paradise - Ste 1Mo / Falcon et émulateur

http://paradize.final-memory.org/games.shtml

Superbe réalisation pour ce jeu qu'on pourrait qualifier de "Tetris inversé" puisque le principe est de ne pas faire de ligne avec des fûts nucléaires identiques. Sinon ils explosent et s'ensuit le fatidique Game Over. La difficulté est grande, surtout qu'il faudra arriver à perdre ses automatismes de Tetris !

Ce qui choque d'entrée de jeu, c'est la violence des bruitages, avec une ambiance explosive et macabre. La mort vous guette à chaque dépôt de fûts contaminés sur le sol. Surtout qu'au fur et à mesure de l'avancement dans le jeu, les mouvements de gauche à droite vous laissent de moins en moins le temps de réfléchir. Certains fûts, remplis de TNT, se placent n'importe où, le fût congélateur glace les autres autour de lui, le fut appelé poids enfonce et détruit toute la colonne sur laquelle il tombe, etc.

L'objectif de *Nuclear Waste Dump* est de "scorer" au maximum. On peut noter que c'est la tendance sur nos machines actuellement.

Malgré un intérêt assez restreint, ce jeu de Paradise jouit d'une belle réalisation graphique comme sonore. Jeu en libre téléchargement, jouable à la manette ou au Jagpad. Ce dernier se révèle indispensable car c'est le seul moyen pour bouger suffisamment rapidement avant que le fût ne tombe.

Tmi

Plugin SNDH pour WinJam

Le groupe Cream vient de mettre à jour son plugin SNDH. Il permet à WinJam de rejouer les musiques de l'Atari ST sous Windows. A télécharger ici :
http://www.creamhq.de/

Links 2.1pre33

Links est un navigateur web en mode texte et graphique. Il supporte de nombreuses choses comme le HTML 4.0 et le Javascript. Didier Méquignon s'est chargé de le porter sur nos machines. A utiliser de préférence avec une machine rapide à base de 68040 ou de 68060. Disponible sur
http://pagesperso-orange.fr/didierm/links/

AtarICQ 0.172

Nouvelle mise à jour disponible avec la possibilité de visualiser les images au format GIF. Vous trouverez la nouvelle version de AtarICQ sur le site officiel :
http://www.ataricq.org/

KK Commander 1.0C

Il s'agit d'un clone de Total Commander, basé sur les sources de Litchi (client FTP du même auteur). Il permet de naviguer dans le système de fichiers, de lancer des applications et de manipuler fichiers et dossiers. A télécharger *sur http://ptonthat.club.fr/*

MyAES 0.90

Des corrections et des améliorations telles que les effets de transparence, voici ce qui vous attend dans la dernière version de cet AES. Un vidéo de démonstration est disponible sur le site de l'auteur. A voir sur :
http://myaes.lutece.net/

AtarIRC 2.06

Quelques corrections mineures pour ce client IRC. Disponible sur *http://www.bright.net/~gfabasic/*

TeraDesk 3.94

Le bureau alternatif par excellence des petites configurations. Cette version apporte plusieurs améliorations aux fonctionnalités existantes et apporte quelques nouveautés. Sans oublier les habituelles corrections. A télécharger sur http://solair.eunet.yu/~vdjole/teradesk.htm

MusicMon 2.5e

Dark Angel a corrigé quelques bugs, ce qui devrait plaire à tous les fans de cet éditeur de musiques soundchip. Disponible ici : http://files.dhs.nu/files_msx/mm25e.zip

GFA Basic Compiler 3.6 r14

Lonny Pursell continue le développement du compilateur du GFA Basic, de manière officieuse. Cette version détecte les labels manquants. A télécharger sur *http://www.bright.net/~gfabasic/*

Chatter et Teli open source

Chatter 1.11 et Teli 1.15 sont d'anciens programmes commerciaux maintenant disponibles gratuitement avec leurs sources. Le premier est un client IRC, le second est un client Telnet. Ces applications ne fonctionnent qu'avec Iconnect ou Draconis, ainsi que NVDI et Keytab. Ils sont disponibles en plusieurs langues, dont le français. En revanche, les sources sont uniquement en allemand. Disponibles sur http://home.ewr-online.de/~gstoll/02.htm

Litchi 1.1B

Quelques nouveautés dans la dernière version de ce client FTP, par exemple le contenu des dossier peut être téléchargé ou effacé. Litchi est disponible en anglais et en français et les sources sont disponibles. A consommer sans modération sur *http://ptonthat.club.fr/files/litchi11_fr.zip*

Diamond Edge 2.55

Cette version du célèbre outil de gestion de disques durs corrige les erreurs rencontrées dans les versions 2.0x et 2.5x. Il s'agit d'un patch à appliquer. Le patch est gratuit pour les possesseurs de la version 2.50. Disponible sur *http://www.anodynesoftware.com/edge/support.htm*

Smurf 1.06

Depuis son passage sous licence GPL, Smurf n'avait subi aucune modification. C'est maintenant chose faite avec la version 1.06 maintenue par Gerhard Stoll. A (re)découvrir sur

http://home.ewr-online.de/~gstoll/09.htm

Nouveautés matérielles

En bref...

Depuis début mai, la version USB du HxC Floppy Drive Emulator est disponible. Il s'agit d'un émulateur de disquettes, conçu par Jean-François Del Nero. On en reparlera en détail prochainement, d'autant plus que la version autonome basée sur des SDCards ne devrait pas tarder à arriver.

SatanDisk
lecteur de cartes mémoire

Au début de l'année 2007, des ataristes de l'Europe de l'Est mettent en place un projet prometteur : un lecteur de cartes mémoire sur le port disque dur de l'Atari ST. Avec ce périphérique, le temps des gros disques durs bruyants est-il révolu ?

Le SatanDisk se présente sous la forme d'une petit boîtier noir, de la taille d'une boîte d'allumettes. Il nécessite une alimentation régulée, non fournie. Deux leds sont disposées sur le boîtier, l'une sert de témoin d'alimentation et l'autre indique les accès en lecture/écriture. Le SatanDisk accepte les SDCards et MMC. La carte mémoire se place tout simplement dans la fente du lecteur.

Le SatanDisk, son câble et une SDCard

Qu'en est-il de la fiabilité ?

En premier lieu, sa manipulation est délicate. Il est déconseillé de se servir de sa SDCard pour caler un pied de bureau, mais ce n'est un secret pour personne. En revanche, il faut bannir quelques vilaines habitudes prises par ceux qui usent et abusent des périphériques USB et autres FireWire : on n'enlève pas la carte à chaud, on ne débranche pas le lecteur à chaud, on n'éteint pas le lecteur lorsque le ST est toujours sous

tension (et on ne lui donne pas à manger après minuit). Notez au passage qu'il ne s'agit donc pas d'un véritable disque dur amovible puisqu'il faut éteindre tout son matériel avant de changer de média. De plus, ceux qui ont acheté le SatanDisk avec son câble devront faire attention à ne pas le brancher sur le port parallèle car ce câble est constitué d'un connecteur DB25 bricolé, les connecteurs ACSI étant difficiles à trouver.

Plus problématique, la fiabilité du support n'est pas à toute épreuve. Quelques ataristes se sont déjà retrouvés avec des cartes illisibles ou des fichiers corrompus. Certaines personnes mettent en cause le comportement du ST qui envoie une impulsion sur le port ACSI lorsqu'on l'éteint. Ce qui, dans le pire des cas, peut provoquer une écriture sur les premiers secteurs de la carte mémoire : en gros, on se retrouve avec une carte vide ou illisible. Un patch existe pour pallier ce problème, sous la forme d'une résistance de 10 KOhms à souder sur la carte mère du SatanDisk. Des photos sont disponibles sur ce forum (en allemand) : http://forum.atari-home.de/index.php?topic=4786.0

Dans la pratique

Que ce soit sur un STe ou un Mega STe, le SatanDisk est plaisant à utiliser. Silencieux et discret, il se fait vite oublier. La vitesse est d'environ 100 Ko/s en lecture et 40 Ko/s en écriture. Ce qui reste relativement lent, la vitesse théorique du port ACSI étant de 1 Mo/s.

Le choix de la capacité de la carte et du mode de formatage dépend de l'usage que l'on compte en faire. En effet, le TOS de nos ST détermine la taille maximale des partitions : 256 Mo jusqu'à la version 1.62, 512 Mo sur Mega STe et TT, etc. Trois options sont possibles. La première est de créer plusieurs partitions TOS. Elles ne seront lisibles que sur ST, bien qu'il existe des utilitaires sous Linux et Windows pour relire les données (cf. http://www.ppest.org/zx/drimus.php). Cependant, l'un d'eux, Drive Image, a irrémédiablement bousillé ma SDCard de 512 Mo en voulant écrire dessus, donc méfiance. En second lieu, on peut créer plusieurs partitions DOS/Windows, installer le pilote de Ppera (http://www.ppest.org/atari/astams.php) ainsi que BigDOS. Cela nécessite l'installation d'un pilote côté Windows, car ce lour-

daud est incapable de reconnaître plus d'une partition par SDCard. Troisième solution, radicale : créer une seule partition hybride TOS/DOS avec HDDriver. On est alors limité à une seule partition, mais les échanges de fichiers ne posent plus de problèmes entre un ST et un PC par exemple. L'avantage de cette option est qu'il est très facile de faire un backup de sa carte sur son PC.

Très important : si l'on choisit l'option HDDriver, il faut désactiver l'accélération ACSI dans HDDRUTIL. Dans le menu Settings / SCSI Driver, ne pas cocher "Fast ACSI" sous peine de ne pas pouvoir écrire de fichier sur la SDCard.

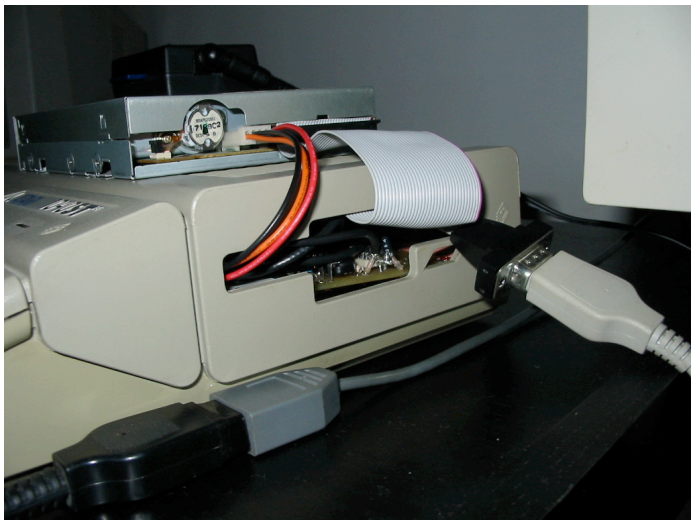
Où en trouver ?

Les concepteurs du SatanDisk ne prévoient pas d'en produire de nouveau. Cependant, des passionnés proposent d'en fabriquer en petite série, c'est le cas de Matashen sur Atari-home (http://forum.atari-home.de/index.php?board=4.0).

En conclusion, voici un produit intéressant pour ceux qui souhaitent équiper leur ST d'un disque dur de petite taille et silencieux. Il reste cependant délicat à utiliser et peut poser des problèmes de fiabilité. A réserver aux utilisateurs avertis.

SDiskEmul - émulateur de lecteur de disquettes

Ce projet se rapproche fortement du HxC Floppy Drive Emulator évoqué plus haut. Il s'agit d'un montage proposant un lecteur de disquettes virtuelles pour son ST. Il s'installe sur la nappe du lecteur, en lieu et place de ce dernier. Il permet d'utiliser des images disques (fichiers .ST et .MSA) stockées sur une SDCard. L'intérêt est énorme : finies les disquettes foireuses, il est désormais possible de regarder n'importe quelle démo ou de jouer à n'importe quel jeu stocké sur une simple carte mémoire. La liste des images s'affiche sur l'écran du ST grâce à l'incrustation vidéo et la sélection s'effectue au joystick. Le SDiskEmul dispose en effet d'une prise joystick et d'une entrée/sortie vidéo se branchant directement sur la carte mère.



Un SDiskEmul installé dans un 1040 STe

Le SDiskEmul s'installe facilement dans un Mega STe

L'installation

Elle nécessite l'ouverture du ST et deux soudures pour l'incrustation vidéo. La carte mère doit être dégagée afin d'y souder deux câbles sur l'entrée et la sortie vidéo, sans oublier la masse. Le SDiskEmul affiche son menu de configuration grâce à l'incrustation vidéo. Des fiches femelles et mâles sont fournies afin de retirer la carte à volonté. Le lecteur de disquettes d'origine disparaît, remplacé par le SDiskEmul.

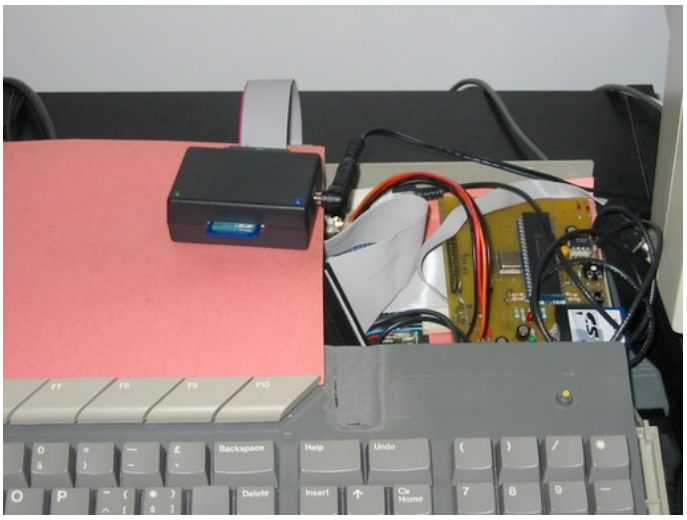
Un émulateur efficace ?

Oui, le SDiskEmul intéressera à coup sur les maniaques du joystick et autres amateurs de démos. La compatibilité n'est pas totale, toutefois elle s'améliore au fil des différentes versions du *firmware*. L'utilisation est assez simple : on active le menu avec le joystick branché sur le SDiskEmul, on sélectionne une image disque, puis il faut attendre son chargement (environ 30 secondes). L'interface dispose d'options utiles : un lecteur PC peut se brancher sur le second port, un bouton d'éjection sert à remplacer la SDCard à chaud, etc. A noter

que la sauvegarde des fichiers ne peut se faire que sur des images disques au format ".ST".

Pour finir, le SDiskEmul est le périphérique rêvé pour tout amateur de démos ou *retrogamer*. Je vous recommande chaudement son acquisition. Il est également utilisable sur d'autres machines : Amiga, Atari 8 bits et Amstrad CPC. De plus, ses créateurs sont sympathiques, réactifs et ouverts à toute demande d'évolution logicielle ou matérielle. Une nouvelle fournée devrait être fabriquée d'ici la fin de l'année pour le prix de 60 euros, hors frais de port.

Strider



Un SatanDisk et un SDiskEmul connectés sur un STe

Les liens

HxC Floppy Drive Emulator : http://jeanfrancoisdelnero.free.fr/floppy_drive_emulator/index.html
SatanDisk : http://joo.kie.sk/satandisk/
SDiskEmul : http://atariamiga.free.fr/
Et pour rester au courant : http://www.yaronet.com/posts.php?s=91168

Toute l'actualité des consoles Atari (et des autres !) est dans **ReVival**, *100% retrogaming et jeu vidéo homebrew.*

http://revivalgames.org
Forum de news :
http://forums.acbm.com/acbm/forum/listthreads?forum=10

Adaptateur joystick ATARI2PC

Après des jours et des jours passés à me battre avec les différents articles, pilotes et montages disponibles sur Internet, je vous propose une solution facile et économique, 100 % fonctionnelle sous Windows XP. L'objectif : faire fonctionner votre manette Atari, Amstrad ou Master System sur votre PC pour retrouver une sensation supplémentaire lorsque vous utilisez votre émulateur (NDLR : votre PC doit posséder un port parallèle).

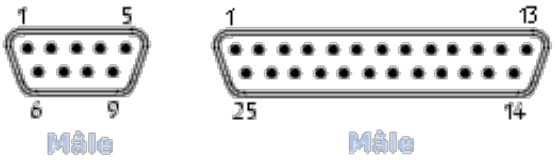
Le matériel nécessaire

En fin de compte, pas grand chose :
- un connecteur SUB-D 9 broches mâle avec son capot
- un connecteur SUB-D 25 broches mâle avec son capot
- un bout de câble avec au moins 6 fils, personnellement j'utilise un morceau de câble d'imprimante afin de ne pas faire de dépense de ce côté.
- un petit fer à souder et de la soudure.

Nota : il existe des connecteurs qui ne nécessitent pas de soudure, mais ils sont un peu plus durs à trouver et plus chers aussi.

Le montage

La numérotation des broches est apparente sur les connecteurs, mais je vous l'indique ci-dessous pour mémoire, histoire de ne pas faire de bêtises.



Bon, le fer est chaud, c'est parti. Il n'y a que six fils à souder en suivant le schéma ci-dessous :

Parallel Port DB25 male	Joystick 1 DB9 male
(Data0) 2	1 (Up)
(Data1) 3	2 (Down)
(Data2) 4	3 (Left)
(Data3) 5	4 (Right)
(Select) 13	6 (Fire1)
(Ground) 18	8 (Ground)

Quelques brûlures plus tard, vous devez avoir un beau câble en votre possession. Maintenant il

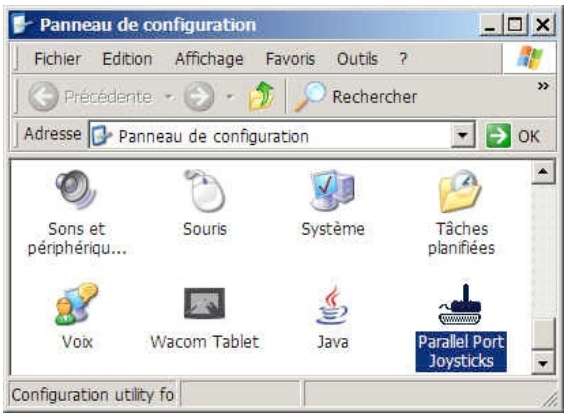
ne reste plus que la partie logicielle à mettre en place. C'est moins dur car il n'y a pas à programmer le driver : il existe déjà.

Pilote et paramétrage

Premièrement, il faut télécharger le pilote PPJOY sur ce lien : http://www.simtel.net/product.download.mirrors.php?id=75176 . Malgré l'aspect de la page, ce n'est pas un *spyware* ou autres cochonneries, pas de soucis.

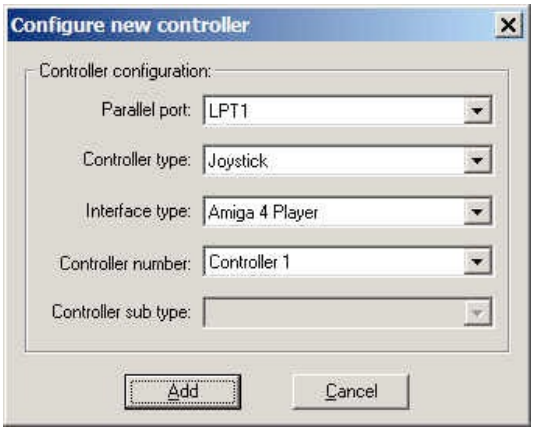
Décompresser le fichier ZIP et double-cliquer sur "setup.exe". Cliquer OK sur la boîte de dialogue. Puis, sur les cinq fenêtres suivantes, cliquer sur "Next" et "Close" sur la dernière. Voilà, la première partie de l'installation est faite, il reste a voir le paramétrage du *joystick*.

Se rendre dans Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration.



Double-cliquer sur la nouvelle icône "Parallel Port Joysticks".

Cliquer sur "Add...".

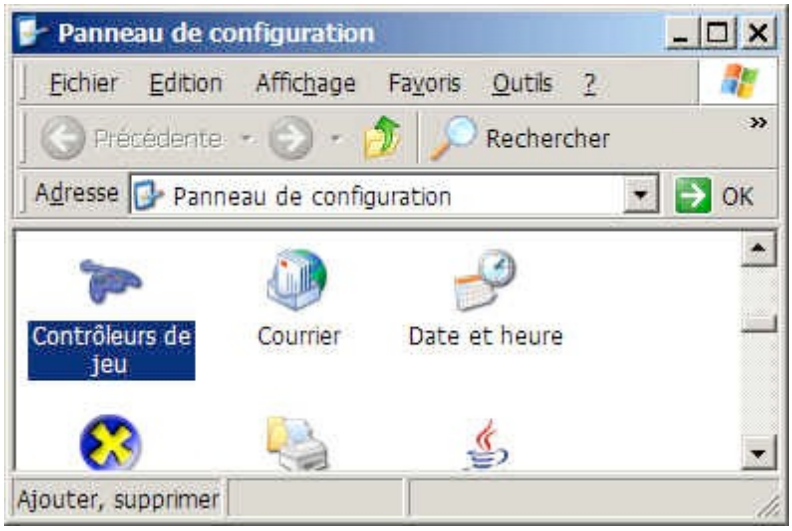


Cliquer sur "Add..." (avec les mêmes paramètres que ci-dessus). Non, ce n'est pas une erreur... Sur les deux assistants de matériel détecté, cliquer sur "suivant", "continuer" et "terminer". C'est fini, il ne reste plus qu'à étalonner le *joystick*.

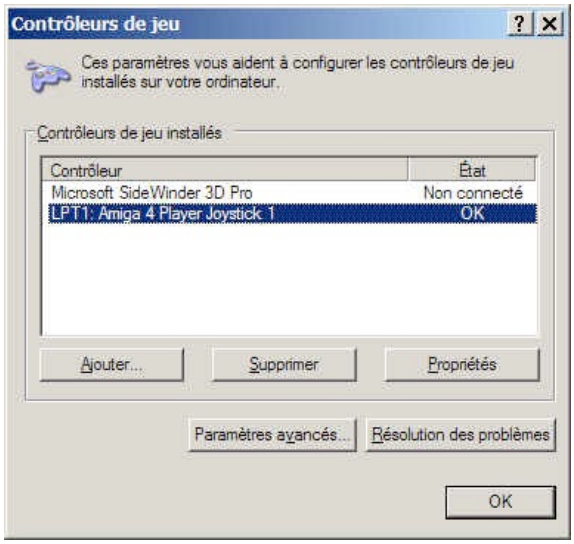
Double-cliquer sur "LPT1: Amiga 4 Player Joystick 1", puis cliquer sur "Etalonner...".

Et voilà ! A vous les parties endiablées sous STEEM, mais ne mettez pas au rebut votre ST pour autant.

Mister DID
(Didier Letot)



Se rendre dans Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration. Double-cliquer sur "Contrôleurs de jeu".



Les intégrales ST Magazine

C'est le moment d'en profiter !
Si vous souhaitez acquérir l'intégralité des numéros de AtTOS / ST Magazine nouvelle génération parus à ce jour, c'est possible !
Et à tarif plancher ! Deux offres sont disponibles :

> *Offre n°1 :* **Intégrale AtTOS + ST Magazine (22 n° en tout) + HS 20 ans Atari ST = 75 euros**

> *Offre n°2 :* **Intégrale AtTOS + ST Magazine + HS 20 ans + abonnement 4 n° = 84 euros**

Configuration connection

Ecran :
http://www.ciao.fr/Philips_190G6FB__1010983

Cet article est une curiosité pour montrer le talent de certains à manipuler tous les branchements possibles avec nos Atari. Voici un premier article pour montrer la configuration d'un utilisateur d'Atari.
On remarque sur cette configuration un écran Philips 190G offrant de multiples prises de raccordements, comme le DVI D, La prise péritel, la VGA bien sur, le S-Video, le YUV, et le RGB en RCA, ainsi qu'une prise USB 2 et

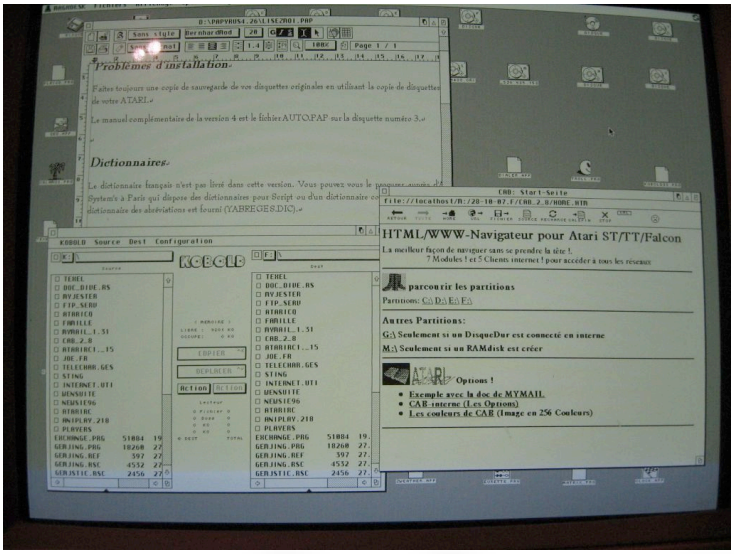
une sortie son pour un *subwoofer*. Le casque et l'entrée micro ne sont pas oublié snon plus.
L'avantage énorme de ce florilège de prises, est de pouvoir y relier en même temps aussi bien un STE en péritel, un TT en VGA et un Falcon en DVI D en passant par une interface de conversion VGA en DVI D. Le RVB est également utilisé par un lecteur de DVD de poche pouvant lire les DivX, pour le fun. Mais ce qui fait le charme de l'ensemble c'est le système d'incrustation d'image que cet écran propose. Son heureux propriétaire est un féru des échecs, et adore pouvoir jouer et travailler en même temps pendant que le STE réfléchit entre les

coups. Cet écran, hélas, ne peut pas afficher la haute résolution du TT, faute de prise adaptée (car la résolution demeure possible !). C'est pour cela que règne un énorme Eizo dans le coin du bureau pour utiliser cette super résolution si peu exploitée par les possesseur de TT. Si l'un d'entre-vous a une solution pour récupérer la haute résolution TT souvent utilisé par la prise DB9 1 bit ECL de certains écrans Atari, ou de marque Protar, Eizo, sur un LCD d'aujourd'hui, cela permettrait à tous les TTistes de pouvoir enfin élargir leurs espace de travail sur un même écran. Car l'imposante place occupée des écrans d'époque n'est plus d'actualité de nos jours. N'hésitez pas à envoyer des messages au sein de la rédaction via notre site si la chose est possible.

L'ensemble des ordinateurs utilise Le stockage d'un disque dur 1 Go Scsi en externe suivi d'un lecteur de cartouche ORB 2,2 go Scsi, relié sur le TT et Falcon.

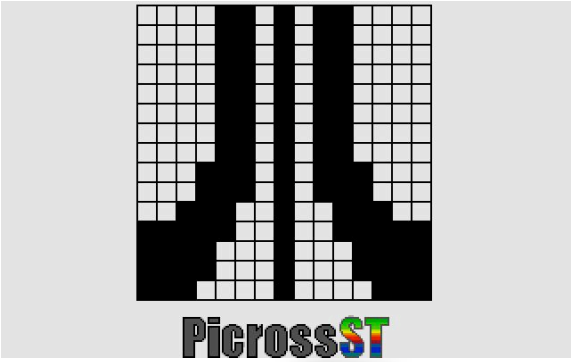
le son de l'écran par ses haut-parleur intégré et le caisson de basse réagissant fort bien, laissant une superbe impression home cinéma. J'avoue que c'est bluffant de faire résonner un fichier MOD via l'ampli intégré de cet écran. Ceci démontre que toute technologie récente peux très bien se marier avec l'ancienne, pour accroître le plaisir d'utiliser nos Atari.

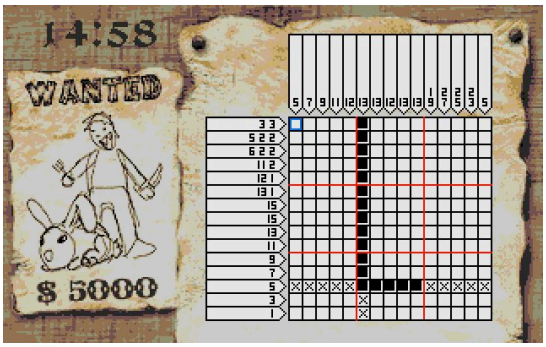
Tmi

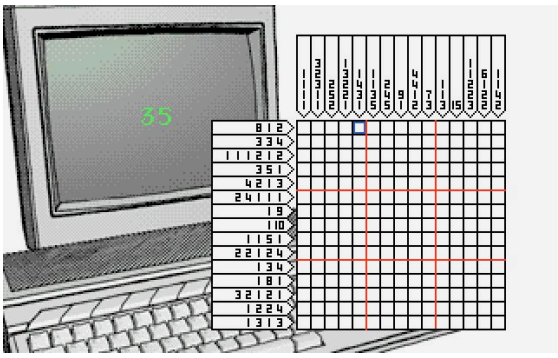


PicrossST TEAM 2008
Ste 1Mo 16 couleurs et Emulateur
http://picrossst.free.fr/

Le voici, le voilà **PicrossSt**. C'est la dernière création d'un groupe appelé le "PicrossST TEAM" et composé de 9 personnes : Marskilla, Shadow272, Tonton Bruno, Dear Horse pour le code. Castanea et Zapîer pour les graphismes, TomChi et Marcer pour la musique, Cooper pour la routine de compression d'images.
Ce jeu vient se placer dans la catégorie réflexion et est l'adaptation du célèbre Picross sur nos machines. Les heureux participants de la dernière AC du mois d'avril au nord de Paris, ont eu la primeur de jouer à cette petite merveille dans sa version finale.
Le principe est simple et consiste à réaliser un dessin en noircissant des cases en 15 minutes. Quelles cases noircir ? Celles qui sont indiquées par des chiffres sans toutefois indiquer l'emplacement exact. Ce sera donc à vous de trouver où noircir les cases avec votre souris (pour le joueur 1 et le clavier pour le joueur 2). IL n'est déjà pas évident de venir à bout du premier tableau. Et il y en a une centaine ! A noter qu'une ligne et une colonne sont déjà noircies au démarrage de chaque tableau.
Le chiffre indique le nombre de cases consécutives à noircir. C'est déjà un indicateur important et fort heureusement le bouton droit permet de placer une croix noire sur une case pour qu'elle ne soit plus noircie par erreur en re-cliquant dessus ! Un appui sur le bouton droit fait disparaître la croix mais un nouveau clic sur le bouton gauche sur une croix noire la fait passer au rouge. Ce qui la bloque définitivement.



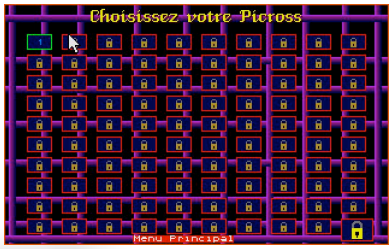




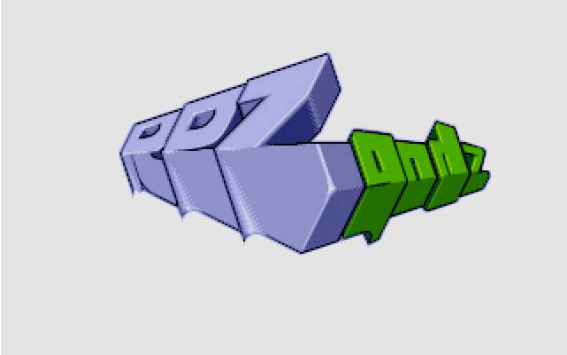
Une bonne souris s'impose donc pour jouer à PicrossSt car, même si cocher les cases une par une offre plus de sureté, on est vite pris par l'envie de sélectionner une rangée de cases en glissant le mulot ! A ce propos la version Msa (image ST) pour les émulateur Pc ou Mac fonctionne bien mais les souris de ces ordinateurs ont une résolution plus importante que sur nos Atari. Il devient alors très difficile de maitriser la vitesse des déplacements.
Le menu de PicrossSt est complet. Il offre la possibilité de changer de langage (soit en anglais, allemand et français), un menu *Custom* permettant de démarrer sur d'autre tableaux dans trois modes de jeux différents : le *Standard* toujours en 15 minutes, *Time attack* en 45 secondes, et *Free mode* dans un temps illimité. C'est par ce menu Custom que l'on peut aussi avoir accès à ses propres tableaux ! En effet, un éditeur de tableaux est disponible sur le site, et se révèle très simple à utiliser. Un ensemble de tableaux déjà créés est également disponible avec des fichiers portant l'extension GRL. Le reste des options de la page de présentation est classique : Aide, musique ou non, 1 ou 2 joueurs, et 2 niveaux de difficulté.
En cours de partie, la touche Esc offre le retour au menu de présentation et P permet de prendre la pause et affiche 2 escargots faisant la sieste sur les lettres du nom Picross ! Amusant et original ! La musique du jeu est présente en permanence mais une touche du clavier eut été la bienvenue pour avoir le silence. Il est aussi dommage qu'il n'y ait pas de bruitages.

Voici un jeu original et bien corsé comme on les aime, idéal pour se creuser la tête pendant les vacances. Peut-être même que certains y ont joué sur la plage. Si si, il doit bien y avoir des malades qui emmènent leur ST sur le sable !
Une dernière précision, l'éditeur, le pack de tableaux, la version spéciale AC 2008, et le jeu lui même tiennent tous ensemble sur une simple disquette formatée en 720 Ko. Un véritable exploit de compacité qu'il était important de saluer !

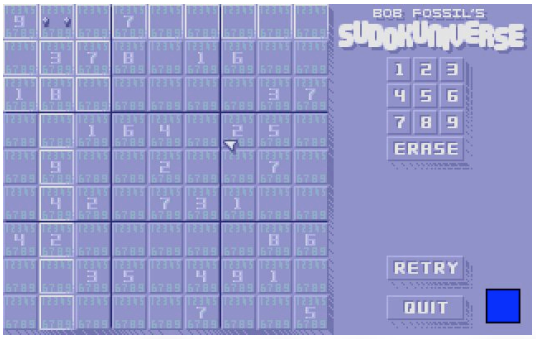
Tmi



Réalisé lors de la Outline 2008
Ste 1 Mo Falcon ou TT



Parmi les versions trop peu nombreuses pour nos micros favoris du Sudoku, en voici une très bien présentée et accompagnée d'une musique sympathique. Le jeu est réalisé très proprement, avec une belle présentation. Mais, hélas, la difficulté n'y est pas : pour un joueur expérimenté c'est bien trop facile. Et on cherche désespérément la moindre trace du choix de la difficulté. Néanmoins le jeu conviendra à un débutant. Rappelons le principe du Sudoku : réussir à entrer une série de chiffres de 1 à 9 dans chacune des neuf cases sans que le même chiffre soit placé, ni sur la même



ligne ni sur la même colonne.
Une aide précieuse, pour s'initier aux rudiments de ce jeu, est proposée et c'est une réelle bonne idée. Cette aide, sorte de tutoriel par l'exemple, consiste à vous donnez la possibilité d'écrire dans une case un chiffre sans que celui-ci soit validé. C'est une sorte de pense-bête lorsque l'on n'est pas certain du chiffre à placer. En cliquant sur une case aussitôt se dessinent une ligne et une colonne pour bien éclairer l'endroit à jouer. Une couleur noire sur fond clair aurait été préférable car les chiffres bleus sur fond bleus ressortent plutôt mal.
En tous cas, c'est un excellent Sudoku car réalisé en un week-end (!) mais qui n'aura pas les préférences de tous les joueurs. Mais peut-être y aura-t-il une mise à jour avec corrections de certains bugs et quelques ajouts au menu : choix de la difficulté, des couleurs, etc.

Tmi

Pile ou perd la face

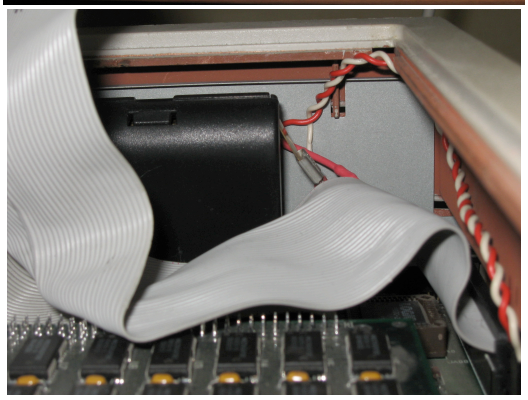
Perdre la face arrive souvent à nos Atari lorsque la date se perd dans nos fichiers. Alors une seule solution : changer la pile pour le moins bizarroïde qui se trouve derrière le bloc disque dur des TT et Mega Ste.

Pour ceux qui serait encore sceptiques de changer quoi que ce soit dans leur micro préféré, sachez que je travaille depuis des années avec des Méga Ste, et autres TT munis de ces grosses piles. Qui plus est sans aucun problème même si le voltage est un peu différent des batteries originales. Les piles de marque Tadiran de 3.6 Volt peuvent être remplacées par des grosses R12 de 4.5 volt, très bon marché et durant de surcroît plus longtemps. Il existe même des boîtiers adaptateurs de la forme d'une grosse pile pouvant accueillir 3 petites R6 rechargeables.

Une pince coupante, une pince et un couteau seront nécessaires pour confectionner ce montage très simple. Tout d'abord se munir de deux cosses femelles plastifiées pour relier les deux fils aux languettes de contact de la pile.

Dans un premier temps soulever le bloc où se trouve le disque dur du TT(ou du Mega Ste). Si le bloc ne se soulève pas il est nécessaire de dévisser l'unique vis par le dessous du micro (derrière la pastille de papier). Une fois le bloc retiré, au fond se trouve l'ancienne pile rectangulaire scratchée sur le carénage, en tirant dessus la pile se retire sans problème . Sans oublier de débrancher la petite prise noire sur le côté droit, et de noter le sens de branchement (fil rouge vers le fond et le blanc vers l'avant). Coupez les fils au ras de la pile, puis les dénuder de 5 mm environ pour les insérer dans chaque cosse. Bien écraser avec la pince les cosses pour bloquer les fils à l'intérieur (le fil rouge pour le + et le fil blanc pour le -) et insérer ces cosses (bien à fond) dans les languettes de la pile neuve type

R12 de 4.5 volt, puis écraser les cosses de façon à ce que cela tienne correctement.
Surtout en rabattant les languettes de la pile, vérifiez bien que les deux cosses ne se touchent pas au niveau métallique, sinon n'hésitez pas à entourer les cosses d'un ruban adhésif pour isoler le tout.
La suite est simple, placer la pile au fond du TT ou du Mega Ste, tout en reliant la prise noire dans son logement sur la droite, fil rouge vers le fond.
Dernière petite astuce, la pile se loge mieux sur le flan que debout à cause des cosses qui prennent de la place. De cette manière le boîtier du disque dur se refermera plus facilement.
A vous de jouer maintenant, l'opération est très simple et vos Atari seront toujours à l'heure



même si le courant est débranché. Ahhhh, si c'est pas merveilleux !

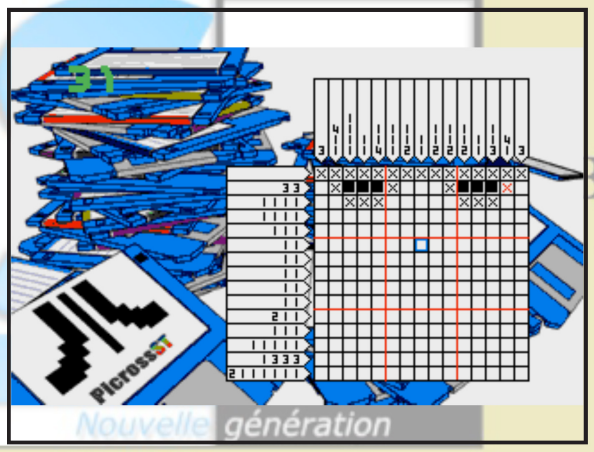
Tmi

Toujours disponible, notre Hors Série de 64 pages sur l'Atari ST

Prix 7 euros port inclus

Et aussi le Hors Série 100% consoles Atari de ReVival !

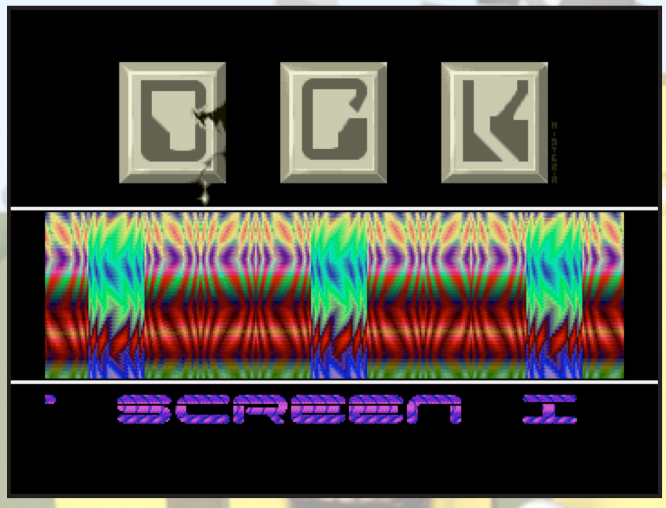
Prix 7 euros port inclus

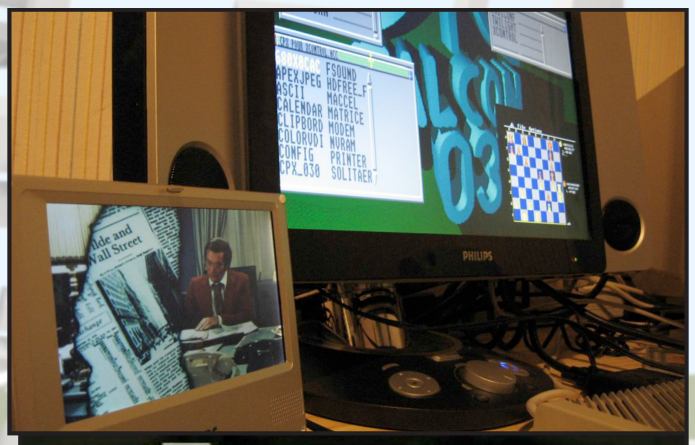

PicrossST
Nouvelle génération

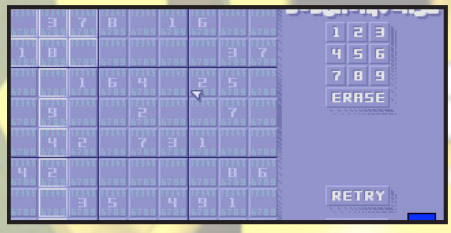
DON'T

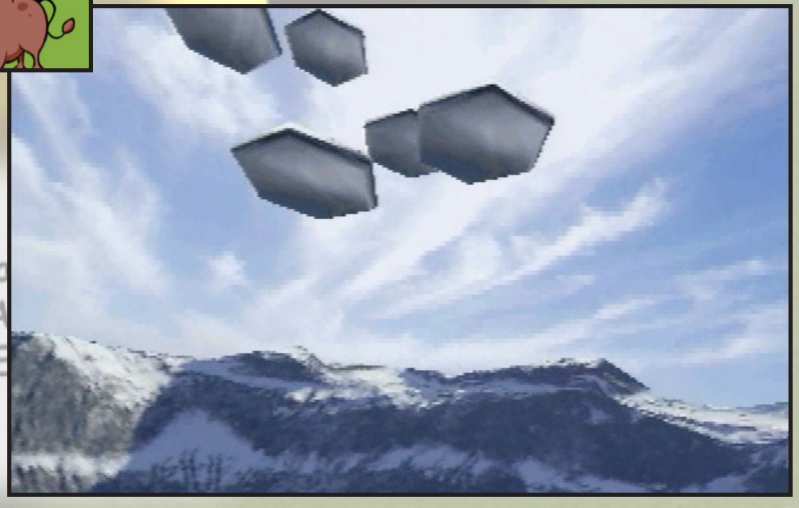
RGC

LYNX
ATARI


DCK
SCREEN I


PHILIPS


ERASE
RETRY

15
by Du

SatanDisk